APRENDIZAGEM
LÚDICA PARA ALUNOS
DO 5° ANO

1+1=2
5x2=10
IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS
Pais, vamos conversar sobre estabelecer espaços de conversa com seus filhos?
Contar histórias é uma boa estratégia!
Muitas histórias que contamos ao nossos filhos nos trazem lindas memórias afetivas e somos projetados para nossa infância.
Por exemplo, na minha infância quando acabava a energia meu pai e minha mãe faziam teatro de sombras usando a luz de velas. Dessa forma o tempo e o medo do escuro passavam.
Amor em forma de história!
QUAL É SUA MEMÓRIA AFETIVA COM HISTÓRIAS?

VAMOS A ALGUMAS DICAS

Leia com antecedência a história antes de contá-la para seu filho. Esse é um ótimo truque para saber quais serão os momentos mais importantes da história, dando um tom especial à narração.

Aposte em músicas, som de instrumentos musicais ou crie ainda um teatrinho de fantoches ou sombras, utilizando um tecido estendido sobre um barbante.

Contar histórias pode ajudar a criança a desenvolver habilidades orais, de leitura, escrita e temas gerais

Experimente deixar o seu filho ser o narrador da história algumas vezes

Praticada a noite, a leitura pode acalmar e até facilitar a rotina do horário de dormir

Histórias com o final livre exercitam a criatividade e deixam a narrativa mais emocionante.

CLIQUE NA IMAGEM ABAIXO E ASSISTA

“OS FANTÁSTICOS LIVROS VOADORES DO SENHOR MODESTO MÁXIMO”

Uma história de amor aos livros

JÁ OUVIU FALAR EM TEXTO NARRATIVO?

UM TEXTO NARRATIVO TEM:

1

Apresentação: Nessa parte inicial o autor do texto apresenta os personagens, o local e o tempo em que se desenvolverá história.

2

Desenvolvimento: aqui grande parte da história é desenvolvida com foco nas ações dos personagens

3

Clímax: parte do desenvolvimento da história, o clímax é o momento mais emocionante da narrativa.

4

Desfecho: também chamada de conclusão, ele é determinado pela parte final da narrativa, onde a partir dos acontecimentos, os conflitos vão sendo desenvolvidos.

E EM HQ? VOCÊ JÁ OUVIU FALAR?

HQ - História em Quadrinhos - é o nome dado à arte de narrar histórias por meio de desenhos e textos dispostos em sequência.

Essas histórias possuem os fundamentos básicos das **narrativas:** enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho.

Para comunicar as falas das personagens, são utilizados balões com textos escritos.

O formato desses balões também transmite intenções diferentes.

HQ- HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Os diversos tipos de balões indicam diferentes intenções, como a fala, um pensamento ou um grito.

Por exemplo, balões com linhas contínuas sugerem uma fala em tom normal;
os balões com linhas tracejadas indicam que a personagem está sussurrando;
os que apresentam contornos em forma de nuvens apontam pensamentos;
já os balões com traços pontiagudos exibem gritos.

HQ- HISTÓRIA EM QUADRINHOS

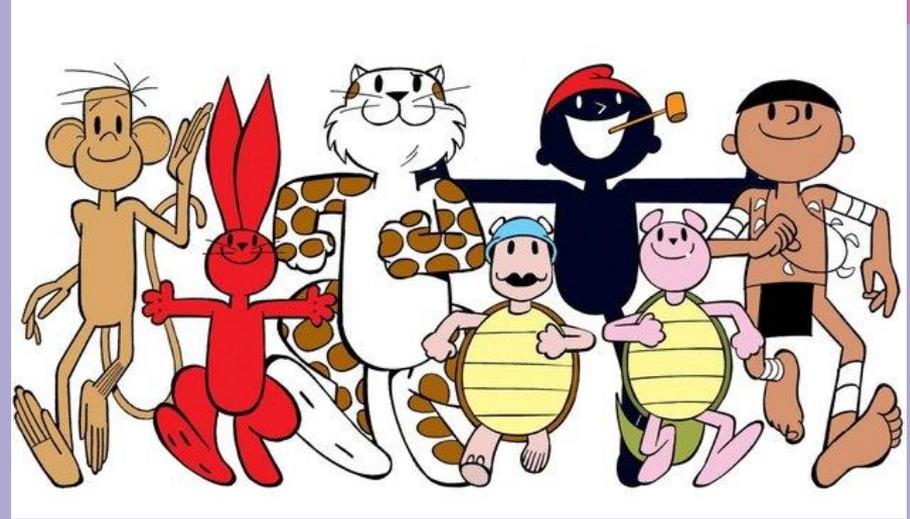
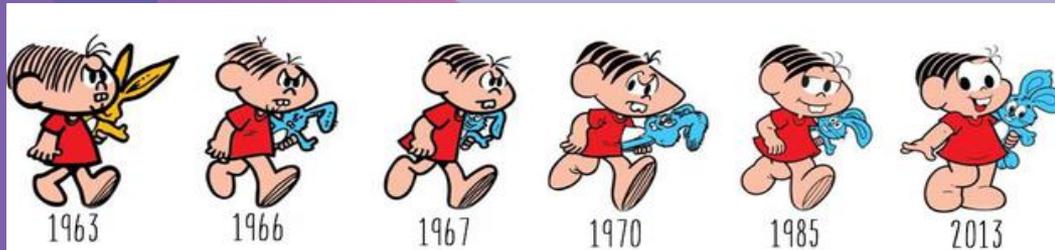
Outro recurso bastante explorado são as ONOMATOPEIAS.
São palavras que tentam reproduzir os sons.
Por exemplo: “cabrum”, como o som de trovão;
“tic-tac”, como o som dos ponteiros do relógio
.
Também é bastante explorado o uso de letras de tipos diferentes e sinais de pontuação,
sempre buscando a interação com quem está lendo.

ORIGEM DAS HQs

A primeira história em quadrinhos com as características que conhecemos hoje foi publicada nos EUA em 1894. Ela se chamava “The Yellow Kid”: a Criança Amarela

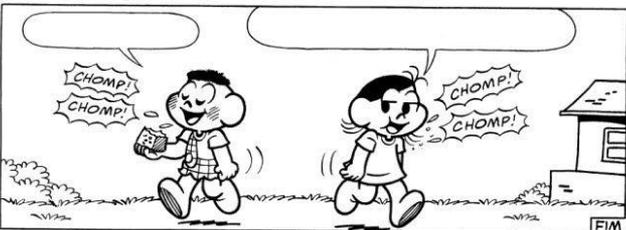
No Brasil, a primeira revista em quadrinhos chamou-se *O Tico-Tico* e foi publicada em 1905

ORIGEM DAS HQs

Mas foi apenas em 1960 que o público brasileiro teve um gibi inteiramente colorido com a publicação de *A Turma do Pererê*, do cartunista Ziraldo.

Foi também na década de 60 que surgiu a história em quadrinhos mais conhecida do Brasil, a *Turma da Mônica* do Maurício de Souza. A revistinha fez tanto sucesso que hoje é publicada em mais 40 países e traduzida em 14 idiomas.

ORIGEM DAS HQs

As histórias em quadrinhos estão presentes em todo o mundo e existem várias personagens incríveis.
Uma delas é *Mafalda*, criada em 1964.
Nessa tirinha, a garota de aproximadamente 6 anos de idade possui um pensamento reflexivo e questionador.

Outra HQ famosa no mundo todo é *Calvin e Haroldo*, criada em 1985. Nela, o garoto Calvin vive as maiores aventuras e uma amizade profunda com o tigre Haroldo - que na realidade não passa de um bicho de pelúcia.

CRIE SUA PRÓPRIA HISTORINHA, PREENCHENDO OS BALÕES ABAIXO!
DEPOIS, É SÓ COLORIR PARA ELA FICAR BEM BONITA!

MÃOS NA MASSA!

CRIE A SUA PRÓPRIA HISTÓRIA EM QUADRINHO!

Utilize os diferentes tipos de balões e onomatopeias para criar a sua HQ!

Se você preferir use a HQ ao lado e crie as falas.

ATIVIDADE EXTRA

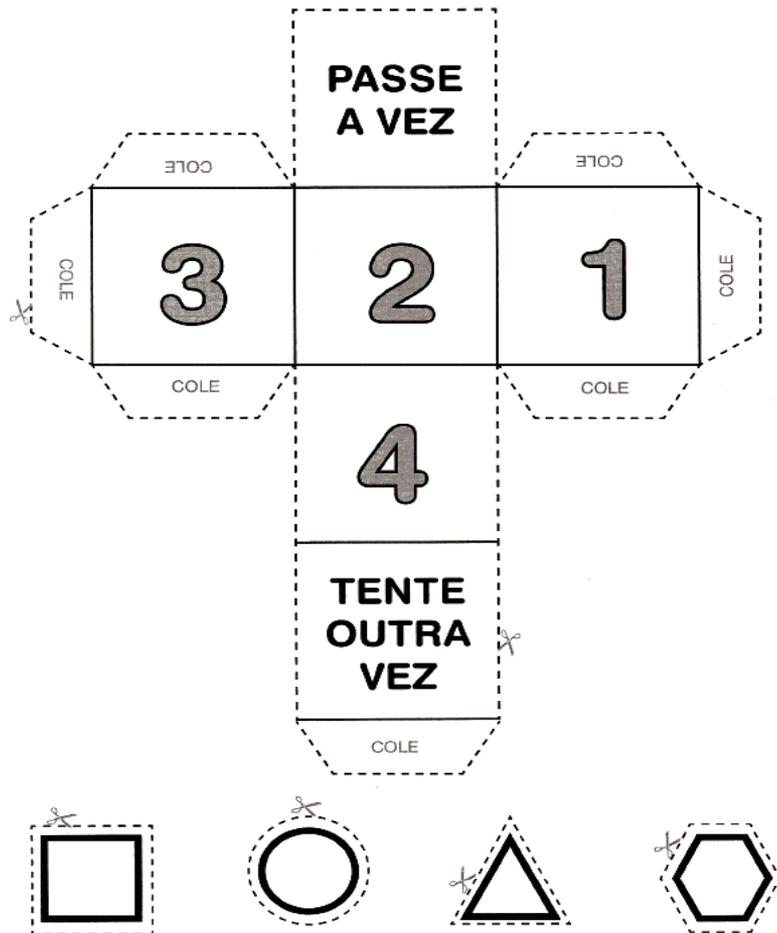
VOCÊ SABE QUANDO USAR S OU Z Ç OU SS G OU J?

TESTE SEU CONHECIMENTO COM O JOGO ORTOGRÁFICO!

Você pode construir suas cartelas ou visitar o site para imprimir. Como você não esta com seus amigo em sala de aula, jogue com sua família.

O jogo está no próximo slide.

Clique aqui para visitar o site e imprimir o jogo

Trilha ortográfica

Trilhas ortográficas

AO EDUCADOR

Para a realização deste jogo, os alunos deverão estar organizados em quartetos.

Em cada quarteto, um dos alunos será o juiz e ficará com a cartela da trilha para conferir se a resposta de cada participante está correta.

O juiz não participa da disputa, apenas fiscaliza as jogadas e confere as respostas.

Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
2. O primeiro participante lança o dado e avança o número de casas sorteado no dado.
3. Em seguida, o participante deverá informar com que letra ou grupo de letras a palavra deve ser completa.
4. O juiz confere na cartela se a resposta está correta. Se acertar, o participante permanece na casa. Se errar, volta para onde estava anteriormente.
5. Vence o jogo o participante que primeiro alcançar a área de chegada.

Cartela do juiz

Trilha ortográfica 1	Trilha ortográfica 2	Trilha ortográfica 3	Trilha ortográfica 4
1. LIXA	1. GUAXINIM	1. POÇO	1. ROSEIRA
2. CHAVE	2. BOLICHE	2. AMEIXA	2. BÚSSOLA
3. ANJINHO	3. TIJOLO	3. AVESTRUZ	3. CENTAVO
4. PARAFUSO	4. CUSCUZ	4. VASSOURA	4. TOCHA
5. BUZINA	5. DÚZIA	5. POMBA	5. ESPAGUETE
6. GENGIBRE	6. ROUXINOL	6. OSSO	6. CEREJA
7. ENXADA	7. AZULEJO	7. VAGEM	7. LAMPIÃO
8. GIRASSOL	8. BLUSA	8. CHUTEIRA	8. TANGERINA
9. QUEROSENE	9. TIGELA	9. BESOURO	9. MOCHILA
10. GROSELHA	10. RELÓGIO	10. TAMBOR	10. CAÇAROLA
11. INJEÇÃO	11. SALSICHA	11. LIXEIRA	11. JEQUITIBÁ
12. JIBOIA	12. GRAXA	12. AGENDA	12. CEBOLA
13. CHUCHU	13. CONCHA	13. TRANÇA	13. JABUTI
14. JUÍZA	14. COLCHÃO	14. XÍCARA	14. GELATINA

Trilha ortográfica 1

SAÍDA

X ou CH?	X ou CH?	G ou J?	S ou Z?
LI__A	__AVE	AN__INHO	PARAFU__O

S ou Z?
BU__INA

S ou Z?	G ou J?	X ou CH?	G ou J?
QUERO__ENE	__IRASSOL	EN__ADA	GEN__IBRE

INFLAMÁVEL

S ou Z?
GRO__ELHA

G ou J?	G ou J?	X ou CH?	S ou Z?
IN__EÇÃO	__IBOIA	__U__U	JUÍ__A

CHEGADA

Trilha ortográfica 2

SAÍDA

X ou CH?	X ou CH?	G ou J?	S ou Z?
GUA__INIM	BOLI__E	TI__OLO	CU__CU__

S ou Z?
DÚ__IA

G ou J?	S ou Z?	S ou Z?	X ou CH?
TI__ELA	BLU__A	A__ULEJO	ROU__INOL

G ou J?
RELÓ__IO

X ou CH?	X ou CH?	X ou CH?	X ou CH?
SALSI__A	GRA__A	CON__A	COL__ÃO

CHEGADA

Trilha ortográfica 3

SAÍDA

SS ou Ç?	X ou CH?	S ou Z?	SS ou Ç?
PO__O	AMEI__A	AVESTRU__	VA__OURA

M ou N?
PO__BA

S ou Z?	X ou CH?	G ou J?	SS ou Ç?
BE__OURO	__UTEIRA	VA__EM	O__O

M ou N?
TA__BOR

X ou CH?	G ou J?	SS ou Ç?	X ou CH?
LI__EIRA	A__ENDA	TRAN__A	__ÍCARA

CHEGADA

Trilha ortográfica 4

SAÍDA

S ou Z?	Ç ou SS?	S ou C?	X ou CH?
RO__EIRA	BÚ__OLA	__ENTAVO	TO__A

E ou I?
ESPAGUET__

O ou U?	G ou J?	E ou I?	S ou C?
M__CHILA	TAN__ERINA	LAMP__ÃO	__EREJA

Ç ou SS?
CA__AROLA

E ou I?	S ou C?	O ou U?	G ou J?
JEQU__TIBÁ	__EBOLA	JAB__TI	__ELATINA

CHEGADA

PLAY
STUDY
Obrigada por sua participação!
Espero que tenha sido um momento
de diversão e de aprendizagem para
você e sua família!
Sou a professora Carla, faço parte
da Equipe de Práticas Pedagógicas
da Secretaria da Educação.
Um grande abraço!
Professora Carla Mônica Gomes Safady
Equipe de Práticas Pedagógicas –Fundamental I

PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

EPP – Equipe de Práticas Pedagógicas

eppseed@gmail.com